

«Информатика» пәні бойынша күнтізбелік тақырыптық жоспар
5 сынып

1 тоқсан							
№ апта	Сабақтың тақырыбы	С/с	Оқу мақсаттары				
Компьютер және қауіпсіздік				Оқытуда қолданатын әдіс-тәсілдер	Оқып үйренудің нәтижесі	Барлығын қоса алғанда бағалау	Негізгі дерек көздер
1	Компьютерде зиян келтірмей қалай жұмыс істеуге болады?	1	5.4.1.1 - қауіпсіздік техникасы ережелерін сақтамаудың салдары туралы талдау жасау	Баяндау, сұрақ-жауап, диалог, тест жұмысы, топпен жұмыс, АКТ, қолдану, электронды оқулықпен жұмыс, «	техника қауіпсіздігі ережелерін біледі және айтады: жұмыс кезінде, жұмыстан кейін, кабинетте жұмыс алдында	Мадақтау арқылы, 2 жұлдыз, 1 тілек, 3 шапалақ	Ғаламтор жүйесі (google.kz)
2	Компьютерде қандай маңызды құрылғылар бар?	1	5.1.1.1- процессор мен қатты дискінің қызметін қарапайым деңгейде түсіндіру	Сын тұрғысынан ойлау («Ой тастау», », «Кестемен жұмыс», «Үш түрлі күнделік»)	Процессор мен қатты диск құрылғыларын біледі; Процессор мен қатты дискінің қызметін анықтап, талдай алады	3 шапалақ, кері байланыс	Қосымша дерек көздері, интернет беттері
Интернеттегі қауіпсіздік							
3-4	Интернетпен жұмыс жасау барысында қандай қауіп бар?	2	5.4.2.1- біреудің жұмысын көшіріп алудың заңсыздығын талқылау	Блум таксономиясы», Сын тұрғысынан ойлау («Ой тастау», «Ортадағы қаламсап»,)	Компьютердің, ғаламтордың бала денсаулығына тигізетін әсерлерін зерттейді, айтып жеткізеді	Қол макеттері, бағалау парағы	Оқулық, электрондық оқулық, қосымша есептер
5-6	Компьютердегі деректеріңізді қалай қорғауға болады?	2	5.4.2.2 -құжатқа құпиясөз орнату 5.1.3.1 -ортақ қолжетімді файлдарды орналастыру, өзгерту, жүктеу	Джексо әдісі», «Топтастыру», «Кесте толтыру»,)	Жалпы қолданысқа рұқсат етілген файлдармен жұмыс жасау дағдыларын көрсетеді.	Топтық бағалау, блоб ағашы	Оқулық, электрондық оқулық

7-8	«Әлемді өзгерткен жаңалықтар» мини-жобасы	2	5.4.2.2- құжатқа құпиясөз орнату 5.1.3.1 - ортақ қолжетімді файлдарды орналастыру, өзгерту, жүктеу	Миға шабуыл Болжау Стикерлік диалг Сэнквейн» әдісі Бес жолды өлең	Таңдалған жобаның тақырыбын анықтайды Жобаны іске асыру үшін қажетті ақпаратты таба алады және іріктейді	Топ басшысының бағалауы	Оқулық, электрондық оқулық
9	Әлемді өзгерткен жаңалықтар» мини-жобасы	1	5.4.2.2- құжатқа құпиясөз орнату 5.1.3.1 - ортақ қолжетімді файлдарды орналастыру, өзгерту, жүктеу	Кім жылдам Миға шабуыл Мәліметті толықтыру Сөздер банкісі	Ақпарат, информатика туралы түсінік бера отырып, сипаты мен қабылдау тәсілдері бойынша әртүрлі ақпарат түрлерімен танысады	2 жұлдыз, 1 тілек , 2 жұлдыз, 1 тілек	Ғаламтор жүйесі (google.kz)
9 апта		9 сағат			Жаңа білімді түсінеді		
2 тоқсан							
Ақпарат және оны өңдеу							
10 11	Біздің айналамыздағы ақпарат	2	5.2.1.1- әртүрлі ақпаратты атап шығу және көрсету	«Ой тастау», », «Мағынаны тану», «Суретпен жұмыс», «Топтастыру», «Кесте толтыру», «Тест жұмыс	Ақпарат түрін формасына қарай анықтайды.		Оқулық, электрондық оқулық
12	Біздің айналамыздағы ақпарат	1	5.2.1.1- әртүрлі ақпаратты атап шығу және көрсету	Топтастыру», «Тест жұмыс»)	Алгоритмді жазу формасын, алгоритмді блок-схема түрінде жазуын білуі тиіс.	2 жұлдыз, 1 тілек , 2 жұлдыз, 1 тілек	Оқулық, электрондық оқулық
13-14	Программалық қамтамасыз ету	2	5.1.2.1 -«программалық қамтамасыз ету» ұғымын түсіндіру	Компьютер Миға шабуыл Аквариум Жигсо әдісі	Программалар қалай сақталатынын анықтайды. Операциялық жүйенің басты қызметін сипаттайды	Топтық бағалау, диаграмма түріндегі бағалау	Ғаламтор жүйесі (google.kz)

15-16	Жобалық жұмыс	2	5.2.1.1 -әртүрлі ақпаратты атап шығу және көрсету 5.2.2.2 -растрлық кескіндерді құру және өңдеу	(«Ой тастау», «Мағынаны тану», «Топтастыру», «Кесте толтыру», «Тест жұмыс»)	Жобаның міндеттерін қою кезеңін түсінеді	2 жұлдыз, 1 тілек , 2 жұлдыз, 1 тілек	Қосымша дерек көздері, интернет беттері
7 апта 7 сағат							
3 тоқсан							
Біздің өміріміздегі алгоритмдер							
17-18	Команда бойынша	2	5.3.2.1 -алгоритм анықтамасын тұжырымдау 5.3.2.3- орындаушыларға және олардың командалар жүйесіне мысал келтіру 5.3.2.2 –алгоритмді сөз түрінде ұсыну	Ой тастау», «Мағынаны тану», «Топтастыру», «Кесте толтыру», «Тест жұмыс»)Қарлы кесек Сиқырлы шеңбер	Орындаушы» ұғымы мен орындаушыға команда беру нысандарын түсінеді	Топтық бағалау, диаграмма түріндегі бағалау	Оқулық, электрондық оқулық
19	Лабиринттен шығуды табу	1	5.3.2.3 -орындаушыларға және олардың командалар жүйесіне мысал келтіру 5.3.2.2- алгоритмді сөз түрінде ұсыну	СТО, диалогтік оқыту Ой тастау», «Мағынаны тану», «Топтастыру», «Кесте толтыру», «Тест жұмыс»)	Алгоритмді жазу формасын, алгоритмді блок-схема түрінде жазуын білуі тиіс	2 жұлдыз, 1 тілек , 2 жұлдыз, 1 тілек	Ғаламтор жүйесі (google.kz)
20	Виртуалды лабиринттен шығуды табу	1	5.3.2.3 - орындаушыларға және олардың командалар жүйесіне мысал келтіру 5.3.2.2 - алгоритмді сөз түрінде ұсыну	Тірек сызба Жигсо әдісі Сын тұрғысынан ойлау («Ой тастау», «Мағынаны тану», «Топтастыру»	Оқушылар алгоритм типтерін біледі және блок -схема құра отырып, есептер шығарады. Алгоритмді жазу формасын, алгоритмді блок-схема түрінде жаза алады	Топтық бағалау, диаграмма түріндегі бағалау	Қосымша дерек көздері, интернет беттері

Талқылау және программалау							
21	Менің алғашқы программ	1	5.3.2.2 - алгоритмді сөз түрінде ұсыну 5.3.3.1- тармақталу және цикл командаларын ойын ортасындағы программалау кезеңінде қолдану (Лого, Scratch)	«ТЕСТ», Сын тұрғысынан ойлау («Ой тастау», «Қызығушылығын ояту», «Топтастыру» , «ББҮ»)	кіріс және шығыс деректерді анықтай біледі қоюған тапсырма бойынша блок – схема сала біледі	Топтық бағалау, «екі жұлдыз – бір тілек», бағалау парағы	Оқулық, электрондық оқулық, қосымша есептер
22-23	Жандандырылған графика	2	5.3.2.2- алгоритмді сөз түрінде ұсыну 5.3.3.1 - тармақталу және цикл командаларын ойын ортасындағы программалау кезеңінде қолдану (Лого, Scratch)	ТЕСТ», Сын тұрғысынан ойлау («Ой тастау», «Қызығушылығын ояту», «Топтастыру» , «ББҮ»)	Барлық оқушылар айнымалылар пайдалана отырып, өз сюжет құрады	2 жұлдыз, 1 тілек , 2 жұлдыз, 1 тілек	Оқулық, электрондық оқулық
24	Жандандырылған графика	1	5.3.1.1- ойын ортасындағы программалау кезеңінде (Лого, Scratch) нысандар мен оқиғалардың анимациясын құру	СТО, диалогтік оқыту Жоғалған әріп Жигсо 1 Эссе	Гафикалық редактормен жұмыс істеуге, құрал - саймандарын тиімді пайдалануды, үйренеді	Топтық бағалау, диаграмма түріндегі бағалау	Оқулық, электрондық оқулық
25-26	Ақиқатты іздеу	2	5.3.2.2 - алгоритмді сөз түрінде ұсыну 5.3.3.1- тармақталу және цикл командаларын ойын ортасындағы программалау кезеңінде қолдану (Лого, Scratch)	сұрақ-жауап, диалог, тест жұмысы , топпен жұмыс	Scratch бағдарламасында нысандармен жұмыс жасай біледі Тармақталу командаларын қолданып бағдарлама құрады	Бағалау парағы, үш шапалақ	Ғаламтор жүйесі (google.kz)
10 апта		10 сағат					

